DCI-VERANSTALTUNGSREGELN FÜR DUEL MASTERS™
Gültig ab 06. August 2004

Einleitung
Die DCI-Veranstaltungsregeln für **Duel Masters™** sind entworfen worden um mit den Allgemeinen DCI-Turnierregeln, DCI-Strafrichtlinien und den Regeln des Sammelkartenspiels **Duel Masters** verwendet zu werden. Aktuelle Versionen der Allgemeinen DCI-Turnierregeln und der Strafrichtlinien sind unter wizards.com/default.asp?x=dci/utr/intro zu finden. Spieler, Zuschauer und offizielle Turniermitarbeiter müssen den Regeln dieser Dokumente während eines DCI-sanktionierten **Duel Masters**-Turniers folgen. Personen, die gegen Teile dieser Dokumente verstoßen, werden den entsprechenden Bestimmungen der DCI-Strafrichtlinien unterworfen.

Eine Liste der Veränderungen seit vorherigen Versionen dieses Dokuments ist in Anhang A angegeben.

Schlüsselwörter und Bezeichnungen sind in Anhang B der Allgemeinen DCI-Turnierregeln definiert.

Dieses Dokument wird regelmäßig aktualisiert. Die aktuellste Version ist unter **thedci.com** zu finden.

300. GENERELLE DUEL MASTERS-TURNIERREGELN

301. Formate und Bewertungskategorien
Die DCI sanktioniert die folgenden Einzel-Spieler-Formate:

Constructed
- Constructed

Limited *(ab 06. August 2004)*
- Sealed Deck
- Booster Draft

Der grundsätzliche K-Wert für alle Duel Masters-Turniere ist 16. Weitere Informationen über den K-Wert und das DCI-Elo-Bewertungssystem können in Anhang A der Allgemeinen DCI-Turnierregeln gefunden werden.

Die DCI erstellt Bewertungen für die folgenden Kategorien:
- Constructed
- Limited (beinhaltet Sealed Deck und Booster Draft) *(ab 06. August 2004)*

302. Zugelassene Karten
Alle **Duel Masters**-Karten, die durch Wizards of the Coast veröffentlicht wurden (inklusive Promokarten), sind für Turniere zugelassen. Spieler, die nicht-lokalsprachige Karten benutzen, müssen jedoch eine Karte (keine Fotokopie oder Spoilerliste) in der lokalen Sprache außerhalb des Decks als Referenz für Gegner und Schiedsrichter bereithalten.

Falls in der lokalen Sprache keine Karten produziert werden, muss der Turnierorganisator bestimmen, welche Sprache für das Turnier als lokal gilt. „Lokale

Sprache“ ist definiert als die Sprache(n), die allgemein in dem Gebiet, in dem ein Turnier stattfindet, gesprochen wird.

- **Beispiel:** Ein Spieler, der an einem Turnier in den USA teilnimmt, möchte vier japanische Exemplare von Aqua-Hulcus benutzen. Er kann dies tun, muss aber ein englisches Exemplar außerhalb des Decks als Referenz für Gegner und Schiedsrichter bereithalten.
- **Beispiel**: Spieler in einem Turnier in Quebec (Kanada) dürfen englische oder französische Karten benutzen, da beide Sprachen allgemein in diesem Gebiet gesprochen werden. Falls ein Spieler in einem Turnier in Quebec mit einer italienischen Karte spielt, muss er ein englisches oder französisches Exemplar dieser Karte außerhalb des Decks als Referenz für Gegner und Schiedsrichter bereithalten.
- **Beispiel**: Spieler in einem Turnier, das nahe der deutsch-französischen Grenze stattfindet, dürfen deutsche oder französische Karten benutzen, da beide Sprachen allgemein in dem Gebiet gesprochen werden. Falls ein Spieler in einem Turnier in einer deutsch-französischen Grenzstadt mit einer englischen Karte spielt, muss er ein deutsches oder französisches Exemplar dieser Karte außerhalb des Decks als Referenz für Gegner und Schiedsrichter bereithalten.

303. Karteninterpretation

Entscheidungen und Interpretationen zu einer Karte sind basierend auf der lokalsprachigen Version der Karte zu treffen. Zum Beispiel wird bei einem Turnier in Paris (Frankreich) die französische Übersetzung der Karten benutzt. Der Oberschiedsrichter ist die endgültige Autorität für alle Karteninterpretationen.

Falls mehrere lokalsprachige Karten in einem Turnier zugelassen sind, muss der Turnierorganisator eine lokale Sprache, die zum Zwecke der Karteninterpretation genutzt wird, bestimmen und bekannt geben.

304. Neue Veröffentlichungen

Neue **Duel Masters**-Kartensätze sind für Constructed- und Limited-Turniere ab dem offiziellen Erstverkaufsdatum erlaubt. Neue Kartensätze können auch bereits vor dem offiziellen Erstverkaufsdatum in von der DCI genehmigten Prerelease-Turnieren genutzt werden.

305. Minimale Teilnehmerzahlen

Es müssen mindestens **acht** Personen an einem DCI-sanktionierten **Duel Masters**-Turnier teilnehmen. Falls die minimale Teilnehmerzahl nicht erreicht wird, ist das Turnier nicht länger DCI-sanktioniert und wird nicht in die DCI-Bewertungen eingehen. Falls die minimale Teilnehmerzahl für ein DCI-sanktioniertes Turnier nicht erreicht wird, so hat der Turnierorganisator das Turnier als ausgefallen zu melden.

310. DUEL MASTERS- TURNIERMECHANISMEN

311. Matchstruktur

Die vorgegebene Anzahl von Spielen in einem **Duel Masters**-Match ist drei, und Turnierorganisatoren müssen ein Minimum von drei Spielen pro Match anbieten. Matchergebnisse, nicht Ergebnisse von einzelnen Spielen, werden für weltweite Bewertungen und Ranglisten an die DCI weitergeleitet.

Unentschiedene Spiele (Spiele, die keinen Sieger haben) zählen nicht als eines der drei Spiele eines Matchs. Das Match sollte weitergespielt werden, bis ein Spieler die Mehrzahl der Spiele gewonnen hat, soweit es die Matchzeit zulässt.

112. Zeitbegrenzung eines Matchs

Die folgenden Zeitbegrenzungen sind für die einzelnen Runden eines Turniers erforderlich:

- Schweizer System-Runden – 50 Minuten
- KO-System-Viertelfinal- oder Halbfinalmatchs – 50 Minuten
- KO-System-Finalmatchs – kein Zeitlimit

313. Spielen-Ziehen-Regel

Bevor er sich seine Hand ansieht, muss der Gewinner eines Münzwurfs (oder einer anderen Zufallsmethode) entscheiden, ob er zuerst oder als zweites spielt. Sollte der Münzwurfgewinner keine Entscheidung treffen, so wird davon ausgegangen, dass er zuerst spielt. Der Spieler, der zuerst spielt, übergeht das Kartenziehsegment seines ersten Zuges. Alle weiteren Züge folgen den Standardregeln, welche im Regelbuch von **Duel Masters** erklärt sind. Dies wird allgemein die „Spielen/Ziehen“-Regel genannt.

Nach jedem Spiel eines Matchs entscheidet der Verlierer für das nachfolgende Spiel, wer beginnt, auch wenn diese Niederlage durch eine Strafe erfolgte.

314. Handlungen vor einem Spiel

Bevor die Spieler mit dem Spielen anfangen, entscheiden sie, wer das Spiel beginnt (siehe Abschnitt 113). Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt getan werden, **bevor** die Spieler die Karten auf ihrer Hand sehen.

Die folgenden Schritte müssen ausgeführt werden, bevor ein Spiel beginnt:

1. Die Spieler mischen ihre Decks (siehe Abschnitt 21 der Allgemeinen Turnierregeln).
2. Die Spieler präsentieren ihrem Gegner ihr Deck für zusätzliches Mischen und/oder Abheben.
3. Wenn der Gegner das Deck des Spielers gemischt hat, darf der Spieler ein letztes Mal abheben.
4. Jeder Spieler baut seine Schilde auf, indem er die obersten fünf Karten seines Decks entfernt und sie verdeckt in die Schildzone legt.
5. Jeder Spieler zieht fünf Karten.

316. Handlungen am Ende eines Matchs

Sollte das Ende der Matchzeit erreicht sein, bevor ein Gewinner bestimmt ist, wird der laufende Zug beendet, und danach werden fünf weitere Züge gespielt. Wenn zum Beispiel die Zeit im Zug von Spieler A abläuft, kann dieser seinen Zug noch regulär beenden. Der nächste Zug von Spieler B ist dann Extrazug 1. Dann folgen Spieler A mit Extrazug 2, Spieler B mit Extrazug 3, Spieler A mit Extrazug 4 und letztendlich Spieler B mit dem letzten Zug, dem Extrazug 5.

Spieler führen alle Extrazüge, welche sie durch Karteneffekte erhalten, genau so aus, wie sie dies normalerweise tun würden. Dabei gilt jeder Zug als einer der fünf Extrazüge. Sobald der fünfte Zug beendet ist, ist auch das Spiel beendet, unabhängig davon, ob noch weitere Extrazüge generiert wurden.

Sollte das Spiel beendet sein, bevor die fünf Extrazüge gespielt sind, so ist das Match vorbei und es wird kein weiteres Spiel mehr begonnen.

Wenn ein Schiedsrichter Extrazeit gegeben hat (wegen einer längeren Regelentscheidung, einer Deckprüfung oder aus anderen Gründen), so beginnen die für das Ende einer Runde vorgeschriebenen Handlungen erst am Ende dieser Extrazeit.

317. Bestimmen des Matchsiegers

Im Schweizer System ist der Spieler der Gewinner des Matchs, der die meisten Spiele gewonnen hat. Wenn beide Spieler gleich viele Spiele gewonnen haben, so endet das Match mit einem Unentschieden.

Im KO-System dürfen Matchs nicht unentschieden enden. Nachdem die Handlungen am Ende eines Matchs abgeschlossen sind, ist der Spieler, der mehr Spiele gewonnen hat, der Sieger des Matchs. Wenn beide Spieler nach den vorgeschriebenen Handlungen am Ende eines Matchs gleich viele Siege haben, so ist der Spieler mit den meisten Schilden im Spiel der Gewinner des aktuellen Spiels. Für den Fall, dass beide Spieler gleich viele Schilde im Spiel haben (oder sich zwischen zwei Spielen befinden und gleich viele Siege haben), sollte das Spiel/Match weitergeführt werden, bis eine Veränderung der Anzahl an Schilden eintritt, die dazu führt, dass ein Spieler mehr Schilde im Spiel hat als der andere oder bis das Spiel natürlich beendet wird (d.h. Gewinnen durch das erfolgreiche Angreifen eines Gegners ohne Schilde oder Verlieren durch das Ziehen der letzten Karte im Deck).

318. Anordnung von Schilden und Schildauslöser

Die Spieler müssen sicherstellen, dass Schilde jederzeit problemlos von einander unterschieden werden können. Dies beinhaltet unter anderem klar anzuzeigen, welche Schilde nach den Handlungen vor einem Spiel ins Spiel gebracht wurden und in welcher Reihenfolge. Spieleffekte können dazu führen, dass Schilde einem oder beiden Spielern gezeigt. Diese Schilde müssen ebenfalls deutlich von anderen Schilden im Spiel unterschieden werden. Gebräuchliche Methoden Schilde zu unterscheiden sind Marken oder Würfel.

Schildauslöser müssen gespielt werden, bevor das Schild auf die Hand des Spielers gebracht wird. Sobald ein durchbrochenes Schild eine Handkarte des Spielers berührt oder der Spieler sagt, dass das Spiel weitergehen kann, kann der Schildauslöser nicht mehr gespielt werden, und das Schild wird auf die Hand des Spielers gebracht.

320. REGELN FÜR CONSTRUCTED-TURNIERE

321. Begrenzung der Kartenzahl

Constructed-Decks müssen mindestens vierzig Karten enthalten. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl von Karten im Deck, der Spieler muss aber in der Lage sein, sein Deck ohne fremde Hilfe zu mischen.

Das Deck eines Spielers darf keine individuelle Karte öfter als viermal enthalten. Maßgeblich hierfür sind die Namen der lokalsprachigen Äquivalente.

330. REGELN FÜR LIMITED-TURNIERE *(AB 06. AUGUST 2004)*
Allgemeine Limited-Turnierregeln sind in den Abschnitten 60 - 64 der Allgemeinen DCI-Turnierregeln zu finden.

331. Begrenzung der Kartenzahl
Limited-Decks müssen mindestens dreißig Karten enthalten. Es gibt keine maximale Anzahl an Karten im Deck. Die Spieler sind auf Limited-Turnieren nicht auf vier Kopien einer Karte eingeschränkt.

332. Benutzung eines Sideboards
Die Benutzung eines Sideboards ist bei sanktionierten **Duel Masters**-Turnieren nicht gestattet. Sobald ein Spieler sein Deck registriert hat oder sein erstes Match beginnt (wenn keine Decklisten benutzt werden), darf die Zusammenstellung des Decks während des Turniers nicht mehr verändert werden.

334. Regeln für Sealed Deck-Turniere
Jedem Spieler müssen bei einem Sealed Deck-Turnier minimal fünf Booster zur Verfügung gestellt werden. Die Spieler haben 30 Minuten zur Deckregistrierung und 30 Minuten zur Deckkonstruktion.

335. Regeln für Booster Draft-Turniere
Der Turnierorganisator muss jedem Spieler bei einem Booster Draft-Turnier minimal vier Booster zur Verfügung stellen. Die Spieler haben 30 Minuten zur Deckregistrierung und 30 Minuten zur Deckkonstruktion.

ANHANG A - ÄNDERUNGEN SEIT VORHERIGEN VERSIONEN

Änderungen seit der Version vom 20. Juni 2004

Einleitung: geändert, dass dieses Dokument regelmäßig aktualisiert wird
Abschnitt 301: Limited-Formate und Bewertungskategorien hinzugefügt
Abschnitt 304: Informationen zu Neuen Veröffentlichungen für Limited-Turniere
Abschnitte 330 - 335: Regeln für Limited-Formate hinzugefügt

Änderungen seit der Version vom 16. April 2004

Abschnitt 304: Neue Kartensätze aktualisiert
Abschnitt 305: Abschnitt hinzugefügt (Minimale Teilnehmerzahlen)